

## 9. mail 2019 tähistas Valga Gümnaasiumi koolipere Euroopa päeva

„*Carpe diem* ehk püüa päeva – Euroopa päev Valga Gümnaasiumis“ oli inspireeritud Valga Gümnaasiumi motost *carpe diem* ehk püüa või kasuta enese täiendamiseks kõiki neid võimalusi, mida päev sulle annab, ning kooli visioonist, mille mõtteks on märgata ja kaasata igat inimest, et anda hoogu eneseteostuseks kaasaegses maailmas.

Valga Gümnaasiumi jaoks on oluline kaasata õpilasi koolielu eestvedamisse ning arendada neis koostööd ja ettevõtlikkust ning kultuurilist mitmekülgust. Euroopa päeva korraldamine tervele kooliperele andis kõigi nende eesmärkide sidumiseks hea võimaluse.

Euroopa päeva korraldajateks Valga Gümnaasiumis olid 11. reaali- ja siseturvalisuse õppesuuna õpilased, kes tegid mitu nädalat ettevalmistusi ja mõttetööd päeva sujuvaks korraldamiseks. See oli väljakutseid pakkuv ülesanne klassile, kes polnud nii suurt üritust iseseisvalt varem korraldanud.

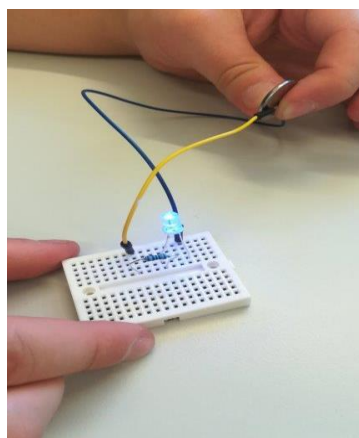
Kõik sai alguse ideede genereerimisega. Ühiselt otsustati, et päevast võtab osa kogu koolipere ning päeva jooksul toimuv on ühest küljest kaasahaarav, kuid teisest küljest õpetlikke momente pakkuv. Kõik väljakäidud ideed ei saanud küll teoks, kuid see-eest andis päeva korraldamine juba algstaadiumis midagi ka tuleviku tagavaraideede salve.

Päev jagati erinevateks temaatilisteks töötubadeks, mille läbivaks ühisjooneks sai Euroopa Liidu liikmesriikide keele, kultuuri ja kommete tutvustamine. Koolipere sai osa alljärgnevatest töötubadest.

### ***Escape* töötuba**

Kõige rohkem mõtteauru läks *Escape* töötoa väljamõtlemiseks. Esialgselt kandis antud töötuba Aaretejahi nime, kuid muutus töö käigus hoopis *Escape* töötoaks. Selle töötoa loomise eeskujuks olid nn põgenemistoad, mille aluseks on idee, et juhtlõngade ja ära peidetud vihjete abil tuleb lahendada erinevaid ülesandeid või jõuda lõpp-punkti. Nii pidid Euroopa päeva raames võistkonnad lahendama koolimajas erinevaid küsimusi Euroopa Liidu kohta ja otsima ära peidetud vihjeid ülesannete ja küsimuste leidmiseks. Iga eelnev tehtud tegevus ja lahendatud ülesanne viis lähemale järgmise küsimuse leidmiseks ja lahendamiseks. Näiteks pidid õpilased kokku panema Arduino seadme juppidest UV-lambi. UV-lampi läks aga vaja selleks, et salakirja lugeda, et taskulambi ehitamiseks vajalikke juppe leida, tuli salalukk lahti muukida Euroopa Liiduga seotud aastarve otsides, mis olid peidetud erinevate Euroopa Liidu liikmeriikide eeposte vahele. Kõige suuremaks katsumuseks osutus keemia tundmist nõudev

ülesanne, kus pidi ainete tihedust teades ja arvestades klaasidesse moodustama Euroopa Liidu lippude värve. Lipud valmisid siirupit ja toiduvärve kasutades.



*Piltidel: Õpilased teevad salakirja lugemiseks UV-lampi.*



*Piltidel: Siirupit ja toiduvärvi kasutades tuli teha klaasi eelmises kontrollpunktis salakirjas ette öeldud lipp.*

## **Keelekohvik**

Keelekohviku ideeks oli tuua õpilasteni huvitavas võtmes erinevate liikmesriikide keelenäiteid, mis oleks ühest küljest praktilist väärtust omavad, teisest küljest aga värvikad. Huvi keelekohvikus osalemise vastu oli suur, seetõttu toimus keelte virr-varr kahes rühmas. Võib öelda, et klassiruumides toimus tõeline keelte paabel.

Keele praktiseerimiseks on tarvis kaaskõnelejat, seepärast oli keelekohviku töötoas toimuv organiseeritud gruppides. Rühmadel tuli ära arvata erinevate maade keeli, näiteks tuli selleks interaktiivsest keelepugist võtta üks lipik võõrkeelse sõnaga ja meeskonnaga arvata, mis see

sõna võiks tähendada. Abiks oli see, et võetud sõna oli seotud ruumiga, kus asuti. Keelepurgis olid esindatud kõik Euroopa Liidu ametlikud keeled. Pooleteise tunnise kohviku jooksul said osalised proovida sõnu näiteks läti, hispaania, kreeka, taani ja teistes keeltes, lugeda tekste ja mõistatada hääldatud ja kuulnud sõna põhjal selle kirja pilti. Samuti said keelekohvikust osavõtjad ennast selgeks teha kehakeeles ehk pantomiimikat järgides. Nagu korralikus kohvikus ikka, pakuti keelekasteks teed ja krõbedaid küpsiseid, töötoa läbiviijad rääkisid aga tee ja küpsise maitsmise kõrvale erinevate riikide kohvikukultuuridest.



*Piltidel: Keelte ragistamine keelekohvikus.*

### **Toiduga seotud töötoad**

Hea toit on alati see, mis jätab maitsjale eheda emotsiooni ja heaolutunde. Toidukultuur on põnev ja avastamist väärt. Valga Gümnaasiumi kooliperale valmistas eriti põnevust toiduga seotud töötoad. Tahtjaid neisse töötubadesse oli kõige rohkem, kuna see töötas tulla huvitav ja ka maitsev. Neis sai teha näiteks pitsat, võileibu ja küpsisetorti. Kõik etteantud toiduained ootasid valmistajaid laudadel. Reegel oli kõigis töötubades üks – ise valmistada ja seejärel kaunistada etteantud materjalidega tehtud toit Euroopa riikide lipuvärve silmas pidades. Abiks olid sööklas lakke tõmmatud lippudest koosnevad lipuread. Valminud toit sai kaunis ja imehea. Valmistatud toit kadus silmapilkselt tegijate kõhtudesse. Eriti ruttu said küpsisetordid söödud. Vaevalt sai pilt tehtud, kui torti enam laual polnud.



*Piltidel: Valminud küpsisetort, pitsa ning võileibade valmistamine.*

## **Skype tund**

Päevale pani punkti 11. reaalsuuna õpilaste poolt läbiviidud veebiülene Skype'i tund Hispaania (Ames High School of Multilingual Educati3n) kooliga, kus mõlema kooli õpilased lugesid omas keeles keskkonnaalaseid luuletusi ja arutasid luuletuste sisu üle. Viimast tehti siiski inglise keeles. Päris kummaline oli kuulata luuletusi, kui kuulnud sõnadest ei saa midagi aru. See aga pani meie kooli õpilasi tõdema, et valikkursuste nädalal tasub valida üheks kursuseks „Hispaania keel algajatele“. Järeltegevusena tõlgivad õpilased loetud luuletused inglise keelde ja vahetavad neid koolide vahel. Ka see oli õppimist väärt kogemus.



*Piltidel: Luuletuste lugemine hispaania ja eesti keeles veebitunnis.*

Valga Gümnaasiumi kooliperere peetud Euroopa päev sai õpetlik, tore ja omanäoline. Sellised olid kiidusõnad. Korraldajad ehk 11. klassi õpilased said väga suure kogemuse võrra rikkamaks. Iga töötoa juurde olid määratud vastutajad, kelle eestvedamisel päeva lõppedes arutati toimunud töötube, analüüsiti oma tegevust ning seati järgmiseid eesmärke. Päevast pilte ja filmijuppe tegid samuti õppurid. Peaaegu terve klass oli töösse kaasatud. Juhendajateks kooli õppejuht Triinu Ugur ja 11. reaal- ja siseturvalisuse õppesuuna klassijuhataja Pille Olesk.

Oleme arvamusel, et selleks päevaks välja töötatud Euroopa Liidu teemalist arendavat *Escape* töötuba oleme valmis ka teistes koolides läbi viima. Samuti leiavad kasutust keelekohviku materjalid, ka neid saame teiste koolidega jagada või õppepäevadel kasutada.

Kokkuvõttena peame tõdema, et „*Carpe diem* ehk püüa päeva – Euroopa päev Valga Gümnaasiumis“ õnnestus väga hästi, tõmbasime nende endi eakaaslaste abiga noorte tähelepanu veebimaailmast eemale – püüdsime päeva. Päeva aitas lippudega ja auhindadega kaunimaks muuta Valgamaa Europe Direct teabekeskus.

Päevaklippidest sättisid õpilased kokku väikese video. Link videole:

<https://drive.google.com/file/d/1oasy2teTjQHwFXABWLTFpBbKI9x2J9T9/view?ts=5cdeb786>

Lisa: Väljatöötatud töötubade juhised 2 tk.

Pille Olesk

11.r, s klassijuhataja

## LISA

### Lisa 1.

#### ESCAPE TÖÖTOA JUHIS

- Alustusjutt: Tihti oleme näinud probleeme Euroopa lippudega, küll on need valesti kokku pandud ja valetpidi. Teie ülesandeks ongi lipud õigesti kokku panna.
  - Vajalikud asjad: kapid, kapivõtmed, uv-lamp, patareid uv-lambi jaoks pliiatseid
  - 20 min lippude tegemiseks.
  - Kõigepealt anname kapivõtme, kõikide Euroopa Liidu liikmesriikide lipud kappide peale,
  - Poola, Küpros, Serbia, Slovakkia
  - Poola fakt: Wojtek
  - Küpros fakt: saarriik Euroopa Liidus
  - Serbia rahaühik on dinaar
  - Slovakkias: kõige rohkem autosid toodetakse elaniku kohta
  - Kõige rohkem tähemärke leiab sealt- raamatukogu
    1. 204 klassist saavad võtme ja vihje, laual on arvutikott, mis on lukus.
    2. Liiguvad alla garderoobide juurde ja peavad ära arvama, milline on nende kapp.
    3. Saavad kapi lahti võtmega, seal sees on järgmine vihje paberil, peavad minema sinna, kus tähemärke kõige rohkem (raamatukokku), voldikukupaber, auk sees. Riikide eeposed kapis. Lehviku paberi panevad lehviku peale
    4. Eeposed: Beowulf (vanagermaani eepos), Kalevala (Soome eepos), Karutapja (Läti eepos), jne
    5. Levikupaberil auk sees, siis peavad leidma august numbri (aastaarvu), mis on arvutikoti lukukood.
    6. Arvutikotis on igas sahtlis UW-lambi tükike ja lambi pilt. Valgusega peavad nägema teksti, kuhu nad peavad edasi minema (klass 206) ja lippu, mida teha
    7. Tulevad lippu tegema
    8. Lipud: Saksamaa, Leedu, Holland, Ungari
    9. Võitjad saavad valida Euroopa Liidu täisega pastaka või, kindad, või märkmiku.
- Aega kokku 75 min

## KEELEKOHVIKU JUHIS

Klassigrupid jaotatakse 3 rühma selliselt, et igaks rühmas oleks vähemalt 3 õpilast.

Punktide märkimiseks joonistatakse tahvlile võistkondade edetabel.

	Ülesanne	Ülesande kirjeldus	Kestus
1.	Ülesanne „KEELEPURK“	Purgis on 15 sõna. Sõnad on erinevates Euroopa Liidu keeltes ning tähistavad midagi klassiruumis olevat. Mängujuht hakkab purgist sõnu võtma. Kes kolmest rühmast kõige esimesena ära arvab, mida sõna tähistab, saab ühe kaardi kaardipakist. Ülesande võidab see võistkond, kes kogub kõige rohkem kaarte.	20 minutit
2.	Ülesanne „HÄÄLDAMINE“	Välja on valitud 10 sõna erinevates Euroopa Liidu keeltes. Rühmadele jaotatakse A4 paberid ning palutakse lehele teha nummerdus 1–10-ni. Mängujuht ütles eesti keeles ühe välja valitud sõnadest, seejärel öeldakse, missuguses Euroopa Liidu keeles antud sõna kõlama hakkab ning siis lastakse sama sõna läbi Google translate kuulata. Rühmad peavad panema kuulatud sõna paberile kirja võimalikult õige kirjapildiga. Võidab see võistkond, kes teeb sõnade kirjutamisel kõige vähem vigu. Sõnu kuulatakse 2 korda	15 minutit
3.	KOHVIPAUS	Räägime erinevate Euroopa Liidu liikmesriikide kohvikukultuurist.	10 minutit
4.	Ülesanne „PANTOMIIM“	Iga rühm saab oma rühmaliikmetele seletada kokku 4 lauset. Seletaja saab eestikeelse lause, nt „Kus asub lähim kool?“, teistel rühmaliikmetel on laual 3 sarnast nt hispaaniakeelset lauset. Seletaja püüab kehakeele abil rühmaliikmetele selgitada, mis lause sisuks on, teised peavad 3 lause hulgast valima vastavalt seletusele õige variandi. Võidab see võistkond, kellel on tehtud kõige rohkem õigeid valikuid.	Iga lause seletus kestab umbes 3 minutit. Kui selle aja sees ei suudeta ära arvata, võetakse järgmine lause.